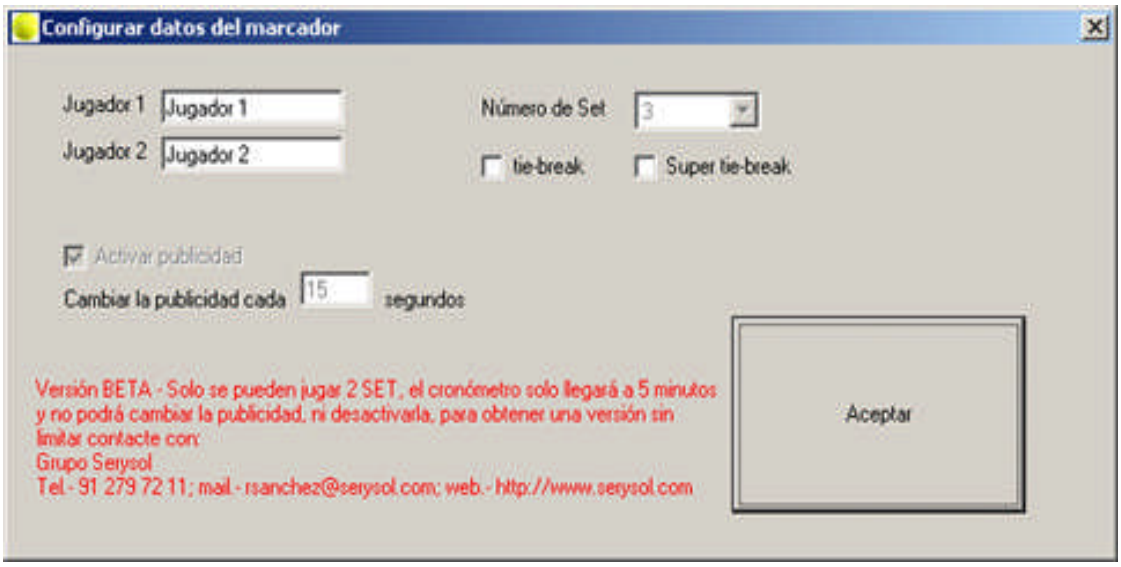
Manual marcador Tenis

- Descomprimir el archivo en una misma carpeta y correr el ejecutable.

- Hay que configurar el monitor a 1024 x 768 píxeles.

- Cuando se inicia la aplicación, se permite la configuración de los datos generales *(nombre de los jugadores, número de Set, Tie-break y Super tie-break)*. El marcador permite la incorporación de anuncios publicitarios, por lo que se puede establecer esta posibilidad, así como determinar el tiempo de intervalo entre los distintos anuncios. ***(en la versión DEMO, esta opción no es configurable, además de que el número de set está prefijado a 3)***


Configurar datos del marcador
Jugador 1
Jugador 1
Jugador 2
Jugador 2
Número de Set
3
tie-break
Super tie-break
Activar publicidad
Cambiar la publicidad cada
15
segundos
Versión BETA - Solo se pueden jugar 2 SET, el cronómetro solo llegará a 5 minutos y no podrá cambiar la publicidad, ni desactivarla, para obtener una versión sin limitar contacte con:
Grupo Serysol
Tel - 91 279 72 11; mail - rsanchez@serysol.com; web - http://www.serysol.com
Aceptar

- El cronómetro se activa y desactiva, pulsando la tecla ESC. Pasando del color rojo *(pausa)*, al amarillo *(funcionamiento)*. El cronómetro indica el tiempo trascurrido desde el inicio. ***(en la versión DEMO, el cronómetro solo llega hasta los 5 minutos)***

Tiempo parado

Tiempo en marcha

Servicios y Soluciones en

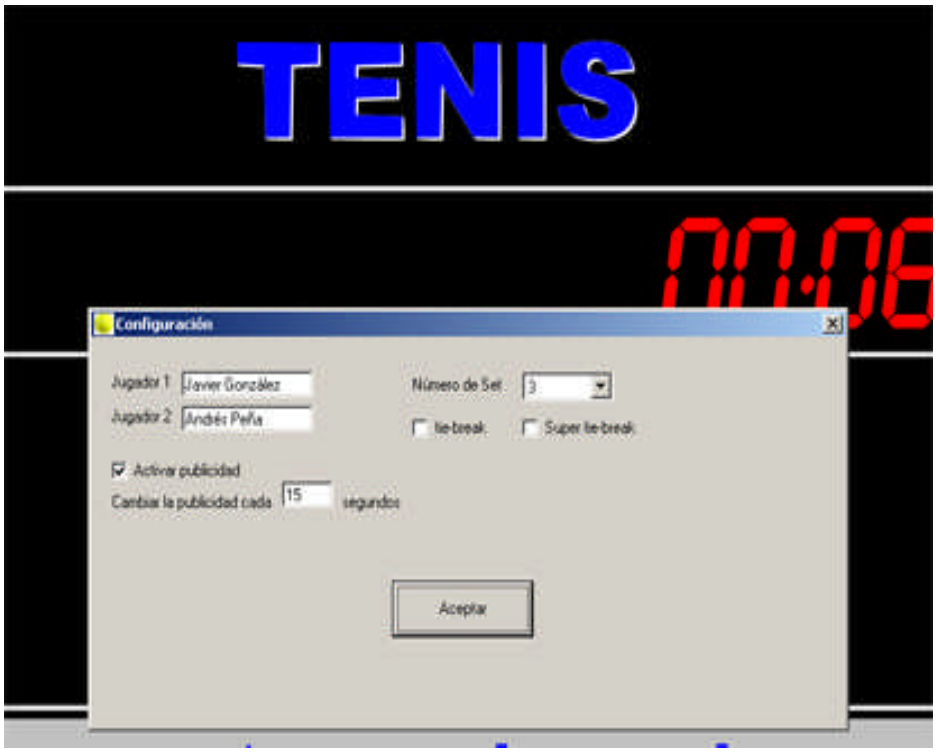
Alojamiento, diseño y creación de sitios Web
Imprenta (Tarjetas de visita, Flyers, Cartelería...)
Regalos publicitarios (bolígrafos, imánes de nevera, camisetas...)
Distribución de material informático y consumibles.

Servicios y Soluciones en Ofimática y Logística - Teléfono; 91.279.72.11 - info@serysol.com - www.serysol.com

- En cualquier momento, pulsando la tecla ENTER, se acciona un silbato *(hay que tener conectados los altavoces)*

- El marcador suma 1 tanto, al pulsar el cuadro de anotación del jugador correspondiente, con el botón izquierdo del ratón y se resta, al pulsar el botón derecho del ratón, cuando se está situado en el cuadro correspondiente al jugador sobre el que se quiere realizar la anotación. También se puede realizar esa función, utilizando la combinación de teclas MAY+ flecha arriba y MAY + flecha abajo, para sumar o restar 1 tanto al marcador del jugador 1 o la combinación de teclas CTRL+ flecha arriba y CTRL + flecha abajo, para sumar o restar 1 tanto al marcador del jugador 2.

- Con el cronómetro parado, pulsando la tecla T, se pueden modificar los nombres de los jugadores, el número de set y las opciones de tie-break; así como activar o desactivar la publicidad y el intervalo entre anuncios. ***(no configurable en la versión DEMO)***



- Se puede indicar la posesión del servicio, marcando la casilla del jugador correspondiente, que está situada a la derecha de los cuadros de anotaciones, alternándose automáticamente a la finalización de cada juego.

- Si se ha seleccionado alguna de las opciones de tie-break o Super tie-break, al llegar a la igualdad a 6 juegos, se comenzará a contabilizar los puntos, consiguiendo la victoria en el set, aquel jugador que alcance 7 puntos *(tie-break)* ó 10 puntos *(Super tie-break)*, manteniendo, en todos los casos, una diferencia de dos.

- En cualquier momento, se puede visualizar la Ayuda, pulsando la tecla F1.

- Para salir de la aplicación, hay que pulsar la combinación de teclas ALT+F4.

- Pulsando la tecla P, se puede entrar en la ventana de Mantenimiento de la Publicidad, desde donde se podrán gestionar los anuncios que se deseen visualizar ***(en la versión DEMO, esta opción no es configurable)***.

Pinchando en las flechas situadas en la parte superior , se podrán ir visualizando los registros almacenados, para Modificar los datos, Eliminar Registros o Dar nuevas Altas. Después de realizar cualquier acción, es preciso pulsar en ***Grabar cambios***, para que estos tengan efecto.

Servicios y Soluciones en

Alojamiento, diseño y creación de sitios Web
Imprenta (Tarjetas de visita, Flyers, Cartelería...)
Regalos publicitarios (bolígrafos, imánes de nevera, camisetas...)
Distribución de material informático y consumibles.

Servicios y Soluciones en Ofimática y Logística - Teléfono; 91.279.72.11 - info@serysol.com - www.serysol.com

Menú rápido

Tecla	*Función*
ESC	Activa / Desactiva la marcha del cronómetro
Enter	Acciona el sonido de un silbato
MAY+ flecha arriba	Suma 1 tanto al marcador del jugador 1
MAY + flecha abajo	Resta 1 tanto al marcador del jugador 1
CTRL+ flecha arriba	Suma 1 tanto al marcador del jugador 2
CTRL + flecha abajo	Resta 1 tanto al marcador del jugador 2
T	Entra en la ventana de Configuración, donde se pueden modificar los nombre de los jugadores, el número de Set, las opciones de tie-break y activar/desactivar la publicidad; así como determinar el tiempo de intervalo en el que se visualizarán los anuncios almacenados *(en caso de haber activado la casilla de publicidad).* ***(No disponible en la versión DEMO)***
P	Entra en la ventana de Mantenimiento de la Publicidad, donde se pueden modificar los registros almacenados, eliminarlos o dar nuevas altas. *(es preciso pulsar el botón de* ***Grabar cambios****, para que estos se realicen).* ***(No disponible en la versión DEMO)***
F1	Visualiza el manual de usuario
ALT+F4	Cierra el programa

Con el botón izquierdo del ratón, posicionándose en las casillas del marcador de los jugadores, cada clic aumenta en un tanto el resultado. Con el botón derecho, cada clic disminuye en un tanto el resultado.

Situándose en la casilla de posesión del servicio y pulsando un click con el botón izquierdo del ratón, se podrá cambiar la posesión del servicio.